

دفتر تحضير مادة الحاسب الآلي

الصف الأول الإعدادي – الفصل الدراسي الثاني - ٢٠٢٤



إعداد وتصميم / جروب فريق أصدقاء الكمبيوتر المتخصص
ياسمين شعيب



السيرة الذاتية للمعلم

الأسم : ....

المدرسة : ....

الإدارة التعليمية التابع لها : ....

المؤهل الدراسى : ....

مادة التدريس : ....

المدرسة الأساسية : ....

المدرسة المنتدب اليها : ....

تاريخ التعيين : ....

الوظيفة على الكادر : ....

كود المعلم : ....

رقم المحمول : ....

معلم المادة	موجه المادة	مدير المدرسة
....	....	....

إعداد وتصميم / جروب فريق أصدقاء الكمبيوتر - ياسمين شعيب



جدول الحصص

الحصة / اليوم	الأولى	الثانية	الثالثة	الرابعة	الخامسة	السادسة	السابعة
السبت							
الأحد							
الأثنين							
الثلاثاء							
الأربعاء							
الخميس							

الحصة / اليوم	الأولى	الثانية	الثالثة	الرابعة	الخامسة	السادسة	السابعة
السبت							
الأحد							
الأثنين							
الثلاثاء							
الأربعاء							
الخميس							

معلم المادة ....

موجه المادة ....

مدير المدرسة ....

جروب فريق أصدقاء الكمبيوتر

توزيع محتوى مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات للصف الأول الإعدادي العام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤ الفصل الدراسي الثاني (نظري وعملي)

رقم الأسبوع	الموضوع	الأنشطة المصاحبة
يجب الرجوع إلى الملف المنشور على رابط الإدارة بموقع الوزارة لمعرفة الموضوعات الإثرائية		
١	الوحدة الأولى: * المفاهيم الأساسية للبرمجة باستخدام برنامج Scratch	* يشرح برنامج سكراتشScratch * يحدد أهمية برنامج سكراتشScratch * يتعرف الواجهة الرئيسية لبرنامجScratch * يحدد مناطق العمل لبرنامجScratch * يوظف بعض الأوامر المرتبطة بالحركة والحدث لإنتاج المشروع * يشارك زملائه في انتاج مشروعه التعليمي(Games)
٢	* استخدام أوامر الحركة وأوامر التكرار	* يستخدم أوامر التكرارRepeatمن مجموعة التحكم * يحفظ المشروع * يضيف كائن جديدNew Sprite * يتعامل مع الملفات * يستخدم شريط أدوات التحكم بطريقة صحيحة * يوظف المقاطع البرمجية في منطقة البرامج Script Area * يشارك زملائه في مراحل انتاج مشروعه التعليمي
٣	* التعامل مع خلفية المنصة ومظاهر الكائنات	* التعامل مع الخلفية Backdropللمنصة Stage * يتحكم في المظاهر المختلفة(Costumes) للكائنات * يوظف أوامر المظهرLooksفي انتاج مشروعه * يتعاون مع زملائه في انتاج مشروعه التعليمي * يستنتج أفكار مشروعات جديدة
٤	* أوامر القلم وأوامر تشغيل الصوت	* يستخدم أوامر القلمPen Blocks * تغيير لون القلم * تكوين أشكال هندسية باستخدام أوامر القلم * يستنتج كيف يصمم أشكال هندسية جديدة * يضيف أمر الصوت Sound Blocksالى المقاطع البرمجية * يعرف كيفية التعامل مع الصوت وعمل تسجيل صوتي * يستخدم الأحداث المختلفةEvents Blocks * يقارن بين الأحداث Eventsالمختلفة

رقم الأسبوع	الموضوع	الأنشطة المصاحبة
٥ ٦	* التعامل مع أحداث مجموعة (Sensing) * أوامر التحكم الشرطي	* إعداد مشاريع ألعاب
٧	* المشروع	* يشارك زملائه فى انتاج مشروعه التعليمى
٨ ٩	الوحدة الثانية: الإنترنت * المفاهيم الأساسية للإنترنت * بعض خدمات الإنترنت	* يحدد مفهوم الإنترنت * يميز مصطلحات الاستخدام فى الإنترنت * يستنتج العناصر الأساسية لمتطلبات الإنترنت * يوضح مفهوم موقع الويب * يتعرف عناصر عنوان موقع الويب يفرق بين مفهومى Upload، Download * يعدد بعض خدمات الإنترنت * يستخدم خدمات الإنترنت وتطبيقاتها وبرامج الاتصال للاستفادة منها فى المجالات المختلفة * يمارس عمليات نشر المحتوى والملفات وتبادلها عبر أدوات الاتصال التكنولوجية (البريد الإلكترونى) * يناقش تأثير استخدام خدمات تقنيات المعلومات الحديثة على المجالات الدراسية والحياتية المختلفة
١٠ ١١	* المفاهيم الأساسية للحوسبة السحابية * خدمات الحوسبة السحابية	* يحدد ماهى الحوسبة السحابية * يتعرف المكونات الرئيسة للحوسبة السحابية * يتعرف متطلبات الدخول على الحوسبة السحابية * يبحث عن خدمات الحوسبة السحابية * يتعرف فوائد الحوسبة السحابية * يبحث عن أشهر مقدمى خدمات الحوسبة السحابية * يوضح بعض المفاهيم والمصطلحات العلمية الأساسية لتكنولوجيا المعلومات والاتصالات * يتعرف مميزات استخدام أدوات وتطبيقات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات على المستوى الاجتماعى والفكرى والتعليمى * يبحث عن كيفية استخدام خدمات الحوسبة السحابية * ينشئ بريد إلكترونى بعنوان مناسب * يستخدم أحد خدمات الحوسبة السحابية * ينشئ مستند بخدمة الحوسبة السحابية * يتعامل مع المستند (التحرير-التنسيق...) * يشارك المستند مع زملائه
١٢	* الاستخدام الآمن للإنترنت	* يتعرف أوضاع الجلوس الصحيح أم جهاز الكمبيوتر * يمارس الأوضاع الصحيحة للجلوس على جهاز الكمبيوتر * يذكر أكبر عدد من أشكال التعدى الإلكترونى عبر شبكة الانترنت * يشارك زملاءه فى التوعية بأهمية الاستخدام الآمن للإنترنت فى حياتنا
١٣ ١٤	مراجعة عامة + اختبار عملي	



الأهداف العامة لمادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات

* تزويد الطلاب بالقدر المناسب من المعارف والمهارات العلمية والأساسية ذات الصلة بتكنولوجيا المعلومات.

* تنمية مهارات التفكير العلمى الأساسية مع التركيز على المهارات التكنولوجية الحديثة من خلال تعاملهم مع الكمبيوتر.

* تدريب الطلاب على العمل ضمن فريق من خلال ممارستهم لتقنيات الكمبيوتر.

* تنمية مهارات التعليم الذاتي بغية الوصول إلى المعلومة الصحيحة بأنفسهم من خلال استخدامات الكمبيوتر.

* تنمية الوعي لدى التلاميذ بأهمية استخدام الكمبيوتر في جميع مجالات الحياة.

* تقدير الطلاب للدور الذى يلعبه الكمبيوتر في حل المشكلات.

* تآلف الطلاب مع الكمبيوتر والتعامل مع برامجه دون رهبة.

* تنمية الشخصية المصرية القادرة على مواجهة تحديات الألفية الثالثة فى الثورة التكنولوجيا والمعلوماتية.

* اكتساب ا لأخلاقيات والسلوكيات الصحيحة فى التعامل مع الآخرين عبر وسائل وأدوات تكنولوجيا المعلومات وا لاتصالا ت.

معلم المادة	موجه المادة	مدير المدرسة
....	....	....



الأهداف الخاصة لمادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات

فى نهاية الفصل الدراسى الثانى ينبغى ان يكون الطالب قادراً على:

- ✓ التعرف على المفاهيم والمصطلحات الأساسية لنظم تكنولوجيا المعلومات والإتصالات (الإنترنت – الحوسبة السحابية ...).
- ✓ إستخدام أدوات الإنتاج التكنولوجية فى دعم وتطوير تعلمه.
- ✓ إنتاج بعض المشروعات التطبيقية (فى الرسوم والصور المتحركة) بإستخدام العمليات والبرامج والأدوات التكنولوجية .
- ✓ يكتسب مهارة التعامل مع البرنامج بطريقة صحيحة.
- ✓ يدرك مفاهيم جديدة في البرمجة.
- ✓ توظيف أدوات الإتصال التكنولوجية فى تبادل المحتوى والرؤى مع الآخرين .
- ✓ إستخدام المصادر التكنولوجية فى التعامل مع المعلومات الإلكترونية .
- ✓ إستخدام المصادر التكنولوجية فى معالجة البيانات وتقييمها وإعداد تقارير بالنتائج .

معلم المادة	موجه المادة	مدير المدرسة
....	....	....

إعداد وتصميم / جروب فريق أصدقاء الكمبيوتر – ياسمين شعيب



التاريخ				
الحصة				
الفصل				

الإستراتيجية	العصف الذهني – الحوار والمناقشة – التدريب العملي
الوسائل التعليمية	السبورة – العرض التقديمي – برنامج Scratch



الوحدة الأولي (Scratch)
الدرس الأول – المفاهيم الأساسية للبرمجة بإستخدام Scratch

الأهداف الإجرائية: بنهاية الدرس يجب أن يكون طالب قادراً علي أن:

١- يتعرف علي الواجهة الرئيسية لبرنامج Scratch.
٢- يكتسب مهارة التعامل مع البرنامج بطريقة صحيحة.
٣-يدرك مفاهيم جديدة في البرمجة.

التمهيد: ماذا تعرف عن البرمجة ؟

عرض الدرس:

تعريف البرنامج:

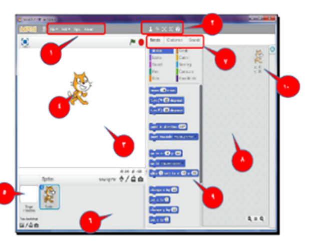
برنامج " Scratch "يستخدم في تعليم لغة البرمجة التعليمية والتي تتسم بالبساطة وبأنها لغة رسومية، وهذا البرنامج سوف يساعدك في:
. تصميم الألعاب والقصص التفاعلية والرسوم المتحركة من خلال تطبيق بعض المفاهيم البرمجية.

مميزات Scratch:

- يساعد على تعلم أساسيات ومفاهيم البرمجة مثل الشروط والتكرار والتعرف على الكائنات بصورة مبسطة.
- برنامج مجاني ، ويمكن التعامل معه سواء من خلال الاتصال بالإنترنت أو بدون اتصال بالإنترنت.
- يدعم اللغة العربية بشكل كامل.
- يمكنك إنشاء برامج بطريقة سهلة عن طريق تركيب الأوامر مع بعضها مثل التعامل مع المكعبات puzzle.
- يساعد على التفكير بطريقة منطقية بصورة مرئية دون الاعتماد على الحفظ في ترتيب الأوامر والخطوات .
- يمكن استخدام برنامج Scratch لعمل وتصميم تطبيقات تخدم باقي المواد العلمية بأسلوب يعتمد على الابتكار والتطبيق.

أهم المكونات الشاشة الرئيسية لبرنامج Scratch:-

١.شريط القوائم. ٢.شريط الأدوات.
٣. منطقة المنصة Stage (يظهر عليها نتيجة العمل أو المشروع). ٤. الكائن Sprite
٥.خلفية المنصة . ٦.منطقة الكائنات Sprites
٧.شريط التبويبات (Script-Costumes - Sound.)
٨.منطقة البرمجة Script Area
٩. منطقة مجموعات الأوامر Blocks Area.
١٠. نقطة (X,Y) وتمثل موضع الكائن على المنصة Stage.



التقويم: أكمل:

من مميزات برنامج Scratch..

إعداد وتصميم / جروب فريق أصدقاء الكمبيوتر – ياسمين شعيب



التاريخ				
الحصة				
الفصل				

الإستراتيجية	الحوار والمناقشة - التدريب العملي
الوسائل التعليمية	السبورة – العرض التقديمي – برنامج Scratch



الوحدة الأولي (Scratch)
الدرس الثاني –تابع المفاهيم الأساسية للبرمجةبإستخدام Scratch

لأهداف الإجرائية: بنهاية الدرس يجب أن يكون الطالب قادراَ علي أن:

١- يفرق بين المقاطع البرمجية المختلفة.
٢- يستخدم أوامر الحركة بطريقة صحيحة.
٣- يدرك أهمية الكائنات للبرنامج.

التمهيد: كيف يمكن التحكم في تحريك الكائنات الموجودة بالبرنامج؟

عرض الدرس: تغيير واجهة برنامج Scratch إلي اللغة العربية:

Scratch 2 Offline Editor
SCRATCH File

١- من شريط القوائم للبرنامج قم بالضغط على الرمز الموضح بالشكل التالي:
٢- من القائمة المنسدلة التي تحتوي على لغات عديدة اختر العربية كما بالشكل التالي.

التعرف على منطقة المنصة Stage:

١. يظهر أعلى المنصة الرمز ويمثل التحكم في تشغيل وإيقاف البرنامج.
٢. يستخدم الرمز في تغير حجم المنصة stage إلي ملء الشاشة .
٣. الجزء x: 55 y: -54 يوضح أبعاد مؤشر الفأرة (X,Y) على المنصة Stage.
٤. لعرض معلومات حول الكائن اضغط على

مجموعات البرمجة Scripts

هي عبارة عن مجموعات مختلفة بها Blocks (الأوامر الرسومية الخاصة بكل مجموعة)، والتي تستخدم في المقاطع البرمجية، وتتميز كل مجموعة بلون معين مختلف عن باقي المجموعات.

Scripts | Costumes | Sounds
Motion | Events
Looks | Control
Sound | Sensing
Pen | Operators
Data | More Blocks

المقطع البرمجي:

هو مجموعة الأوامر التي يتم تركيبها بمنطقة البرمجة Script Area بترتيب معين (كما تركب لعبة Puzzles)

١. مجموعة Motion: تحتوي على Blocks (الأوامر) تستخدم في حركة الكائنات أو دورانها أو تحديد الاتجاهات على المنصة.
٢. مجموعة Events: تحتوي على Blocks تستخدم في تحديد الحدث الذي يقع (أو الأحداث التي تقع على الكائنات لبدء تنفيذ المشروع مثل (الضغط على مفتاح من لوحة المفاتيح او الضغط على الكائن)
٣. مجموعة Looks: تحتوي على Blocks تستخدم في التحكم في انماط واشكال الكائنات والونها.

التقويم: أكمل:

تستخدم المجموعة..........فى التحكم فى أنماط وأشكال الكائنات.

إعداد وتصميم / جروب فريق أصدقاء الكمبيوتر – ياسمين شعيب



التاريخ				
الحصة				
الفصل				



الإستراتيجية	التعلم النشط – التدريب العملي
الوسائل التعليمية	السبورة – العرض التقديمي – برنامج Scratch



الوحدة الأولي (Scratch)
الدرس الثالث – أستخدام أوامر الحركة وأوامر التكرار

الأهداف الإجرائية: نهاية الدرس يجب أن يكون الطالب قادراً علي أن:

١- يتعرف علي أوامر التكرار.
٢- يتمكن من حفظ البرنامج بطريقة صحيحة..
٣- يدرك أهمية الكائنات للبرنامج.

التمهيد: كيف يمكن إضافة كائن جديد؟

عرض الدرس:

أوامر التكرار داخل المقطع البرمجي

لعمل تكرار لأمر أو تكرار لمجموعة من الأوامر داخل المقطع البرمجي يمكنك إستخدام Control Blocks والتي يوجد بها أوامر التكرار الآتية:

أولا: تكرار (عدد مرات محددة) ويستخدم الأمر repeat
ثانيا: تكرار (لا نهائي من المرات) ويستخدم الأمر forever

حفظ المشروع

١- من قائمة File اختر Save as حفظ باسم.
٢- حدد مكان حفظ الملف على أي وسيط التخزين.
٣- اكتب اسم للملف.
لاحظ ان اسم الملف يأخذ الامتداد (Sb2.)

الطرق المختلفة لإضافة كائن جديد Sprite New

- إضافة كائن من مكتبة الكائنات.
- رسم الكائن على الرسام (داخل برنامج Scratch).
- تحميل كائن من ملف مخزن على أي وسيط تخزين .
- أخذ صورة للكائن باستخدام كاميرا الويب



لانشاء ملف جديد:
أختر New ⟵ File

لفتح ملف سبق حفظه:
أختر Open ⟵ File

التقويم: أكمل:

١- من أنواع أوامر التكرار..................... ، ....



التاريخ				
الحصة				
الفصل				

الإستراتيجية	الحوار والمناقشة – التدريب والتطبيق
الوسائل التعليمية	السبورة – العرض التقديمي – برنامج Scratch

الوحدة الأولي (Scratch)
الدرس الرابع – تابع أستخدام أوامر الحركة وأوامر التكرار

الأهداف الإجرائية: نهاية الدرس يجب أن يكون الطالب قادراً علي أن:

١- يستخدم المقطع البرمجي في منطقة البرمجة.

٢- ينتج مشروع تعليمي بإستخدام أحداث key press.

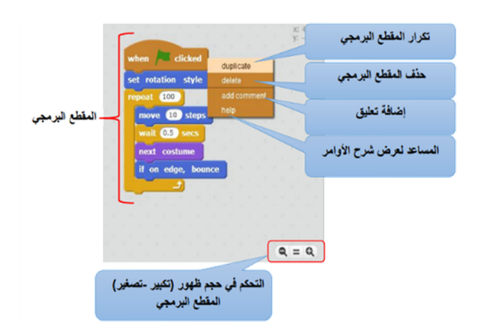
٣- يدرك مفاهيم جديدة في إنشاء مشروع تعليمي.

التمهيد: ما هو تصميمك الخاص لتقديمه كمشروع تعليمي؟

عرض الدرس: التعامل مع المقطع البرمجي:

بالضغط علي زر الفأرة الأيمن للمقطع البرمجي تظهر القائمة المنسدلة ويمكن من خلالها:

تكرار – حذف – إضافة تعليق – مساعدة



التعامل مع الكائنات على المنصة Stage

الرمز					
التأثير	تصغير الكائن	تكبير الكائن	مضاعفة عدد الكائن	مسح الكائن	مساعد البرنامج

يمكنك التحكم في اتجاهات الحركة للكائن على المنصة باستخدام أسهم لوحة المفاتيح



التقويم: أكمل : لتصغير الكائن من القائمة المنسدلة نختر الأمر.........................



التاريخ			
الحصة			
الفصل			

الإستراتيجية	التعلم التعاوني – التدريب العملي
الوسائل التعليمية	السبورة – عرض تقديمي – برنامج Scratch



الأهداف الإجرائية: نهاية الدرس يجب أن يكون الطالب قادراً علي أن:

١- يتعرف علي خلفيات جديدة لمنصة البرنامج.

٢- يوظف المظاهر المختلفة للكائنات في إنتاج مشروعه.

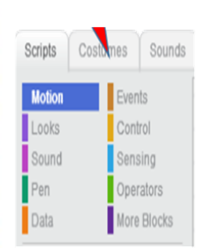
٣- يستنتج أفكار مشروعات جديدة.

التمهيد: كيف يمكن تغيير خلفية المنصة ؟

عرض الدرس:

يوجد شريط التبويبات بواجهة برنامج Scratch
وهو من أهم الأجزاء في البرنامج حيث يمكنك من خلالها التعامل مع :-

- تبويب Scripts: التعامل مع أوامر المقطع البرمجي ومنطقة البرمجة.
- تبويب Sound: التعامل مع تشغيل وتسجيل الاصوات.
- تبويب (Costumes أو Backdrop): التعامل مع مظاهر الكائنات أو خلفية المنصة.



لاحظ في تبويب (Costumes Backdrop) التالي:
أولا: عند تنشيط الكائن يظهر تبويب (Costumes).
ثانيا: عند تنشيط خلفية المنصة stage يظهر التبويب (Backdrops) بدلا من (costumes) كما بالشكل التالي:

خلفية المنصة: Stage
هي الصورة التي تغطي (أو يتم إضافتها) المنصة Stage، وتكون خلف الكائنات لتضيف للمشروع الشكل الجمالي.

الطرق المختلفة لإضافة خلفية المنصة Stage Backdrop

- اختيار خلفيات من مكتبة البرنامج.
- رسم خلفية جديدة باستخدام الراسم الموجود بالبرنامج.
- تحميل صورة خلفية من ملف علي وسيط تخزين.
- استخدام الكاميرا في تصوير صورة للخلفية.



تبويب Costumes من شريط التبويبات
يقصد بمظاهر الكائنات هي الأشكال المختلفة لنفس الكائن، ويمكنك التعرف على مظاهر الكائن النشط عند الضغط على تبويب Costumes، حيث أن كل كائن يمكن أن يكون له أكثر من شكل .

التقويم:



ضع علامة √ أو علامة X:

كل كائن يمكن أن يكون له أكثر من شكل ( )

إعداد وتصميم / جروب فريق أصدقاء الكمبيوتر – ياسمين شعيب



				التاريخ
				الحصة
				الفصل

الإستراتيجية	الحوار والمناقشة – التدريب العملي
الوسائل التعليمية	السبورة – عرض تقديمي – برنامج Scratch



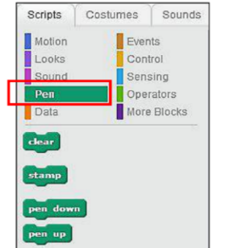
الوحدة الأولي (Scratch)
الدرس السادس – أوامر القلم

الأهداف الإجرائية: نهاية الدرس يجب أن يكون الطالب قادراً علي أن:

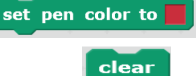
١. يفرق بين أوامر القلم المختلفة.
٢. يرسم أشكال هندسية بأوامر القلم .
٣. يستنتج كيفية تصميم أشكال هندسية جديدة.

التمهيد: كيف تستخدم أوامر القلم لرسم أشكال هندسية؟

عرض الدرس: تعتبر أوامر Pen Blocks من الأوامر الهامة في عمل المشاريع التعليمية، فهي تجعل الكائن يرسم خطوط وتلوينها أثناء حركته، ويمكنك استخدامها في رسم أشكال هندسية مختلفة بسهولة.



أوامر القلم:

- وضع القلم حركة الكائن ترسم خط — pen down
- رفع القلم يتحرك الكائن بدون رسم — pen up
- تخصيص لون للقلم ويتم تحديده داخل المربع — 

- مسح أي خطوط ورسومات على المنصة Stage — clear

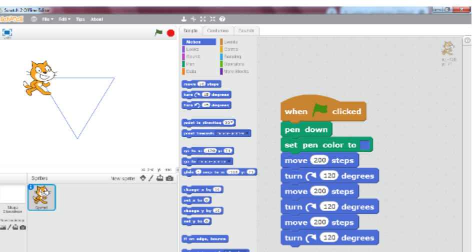
رسم مثلث متساوى الاضلاع

لرسم مثلث متساوي الأضلاع يجب أن تلاحظ أن المثلث يتكون من ثلاثة أضلاع (وهي عبارة عن خطوط مستقيمة ولرسم ذلك يجب اتباع الخطوات التالية:

١- حرك الكائن (٢٠٠ خطوة) وذلك لرسم المضلع الأول للمثلث.

٢- ارسم الضلع الثاني للمثلث وذلك بتغيير اتجاه الكائن ودورانه بمقدار (١٢٠ درجة).

٣- كرر الخطوات السابقة عدد (٣ مرات).



التقويم: ضع علامة √ أو علامة X:

لا يمكن التحكم فى ألوان أوامر القلم (   )



التاريخ				
الحصة				
الفصل				



الإستراتيجية	التعلم التعاوني – التدريب العملي
الوسائل التعليمية	السبورة – عرض تقديمي – برنامج Scratch

الوحدة الأولي (Scratch)
الدرس السابع – أوامر تشغيل الصوت

الأهداف الإجرائية: نهاية الدرس يجب أن يكون الطالب قادراً علي أن:

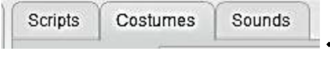
١. يقارن بين الأحداث المختلفة.
٢. يتعامل مع الصوت والتسجيل الصوتي.
٣. يدرك أهمية إضافة صوت للكائن .

التمهيد: كيف يتم إضافة صوت لحركة الكائن؟

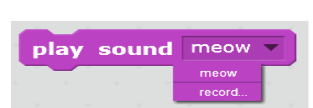
عرض الدرس: مجموعة Sound Blocks

تستخدم الأصوات إلي القصص لإضافة التشويق ويحتوي البرنامج علي مجموعة من الأصوات مقسمة لفئات مثل: الإيقاع – المؤثرات – أصوات الحيوانات والآلات الموسيقية – المؤثرات الصوتية.

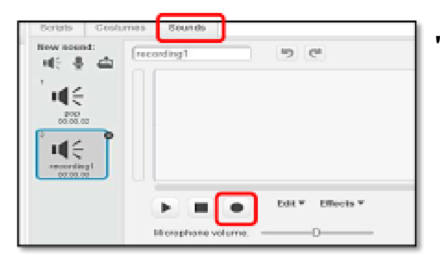
لعمل ذلك اتبع الخطوات التالية:



١- اضف الأمر  من مجموعة Sound.



٢- اضغط علي سهم القائمة المنسدلة
٣- اختر من القائمة المنسدلة .....record.
٤- من خلال شريط الأدوات اختر تبويب Sound
، من تبويب الأصوات sounds المبين بالشكل اتبع الآتي:
٥- اضغط مفتاح التسجيل Record
٦- سجل الصوت لكلمة " مربع " أو " square "
٧- اضغط علي مفتاح الإيقاف Stop
٨- اكتب اسم square



التقويم أكمل: من أهم أوامر الصوت..............................



التاريخ				
الحصة				
الفصل				

الإستراتيجية	التدريب العملي – التعلم التعاوني
الوسائل التعليمية	السبورة – العرض التقديمي – خرائط ذهنية – برنامج Scratch



الأهداف الإجرائية: نهاية الدرس يجب أن يكون الطالب قادراً علي أن:

١. يتعرف علي أحداث مجموعة Sensing.
٢. يستخدم الأحداث مع التحكم الشرطي.
٣. يصمم لعبة بإستخدام أوامر التحكم.

التمهيد: كيف يمكنك تصميم لعبة بسيطة؟

عرض الدرس: تستخدم مجموعة Sensing في إعداد الكثير من مشاريع الألعاب للوصول إلى النتيجة المطلوبة، و بناءً على ذلك يتحقق ذلك الهدف المطلوب

الأحداث بمجموعة Sensing، تساعدك على:

- استخدامها كشرط أو قيد لتحقيق نتيجة معينة للمشروع
- ربط تنفيذ أوامر المقطع البرمجي بالضغط على مفتاح الفأرة أو الضغط على أحد مفاتيح لوحة المفاتيح وايضا ربط تنفيذ الأوامر بحركة مؤشر الفأرة.

لا تستخدم أحداث Sensing بمفردها (ولكن من خلال استخدام أوامر تحكم شرطي).

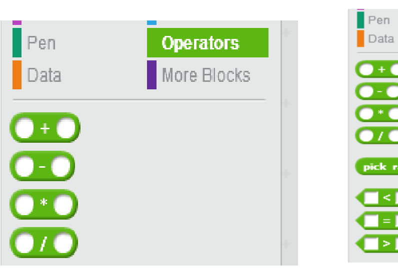
توظيف الأحداث مع التحكم الشرطي:

أمر التحكم الشرطي If...Then يستخدم في تنفيذ المقطع البرمجي طبقاً لشرط معين فإذا تحقق الشرط يتم تنفيذ الأوامر بداخله وإذا لم يتحقق لا يتم تنفيذ مابداخله من أوامر.

استخدام بعض العمليات بمجموعة Operators Blocks

العمليات الحسابية (جمع، طرح...) نستخدم فيها المعاملات الحسابية Operators Arithmetic.

العمليات الخاصة بالمقارنة (أكبر من، أصغر من....) نستخدم فيها المعاملات المنطقية Boolean Operators



التقويم: أكمل:

تستخدم مجموعة Sensing فى..............................



				التاريخ
				الحصة
				الفصل

الإستراتيجية	التدريب العملي – التعلم التعاوني
الوسائل التعليمية	السبورة – عرض تقديمي – برنامج Scratch



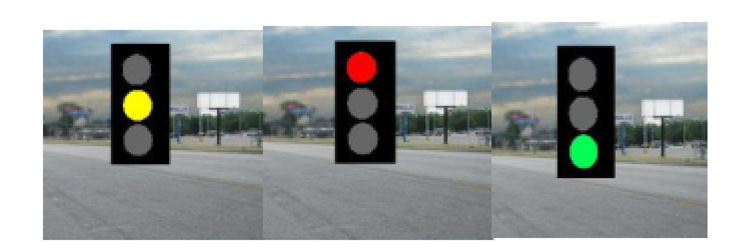
الأهداف الإجرائية: بنهاية درس يجب أن يكون الطالب قادراً علي أن:

١- يتعرف علي أهم الأوامر الخاصة بإنتاج مشروع.
٢- ينشئ مشروع بإستخدام البرنامج.
٣- يدرك أهمية البرنامج في تصميم رسوم متحركة.

التمهيد: هل يمكن إنشاء مشروع كامل بالتعاون مع زملاؤك؟

عرض الدرس: المشروع الأول: إشارة المرور:

- رسم إشارة المرور (الكائن).
- عمل أكثر من مظهر لنفس الكائن بأضوائها الثلاثة.
- وضع خلفية منصة مناسب.
- تنفيذ أوامر البرمجة اللازمة للمشروع.







التاريخ				
الحصة				
الفصل				

الإستراتيجية	الحوار والمناقشة – العصف الذهني
الوسائل التعليمية	السبورة – العرض التقديمي – خرائط ذهنية

الوحدة الثانية (الإنترنت)

الدرس الأول – المفاهيم الأساسية للإنترنت

الأهداف الإجرائية: نهاية الدرس يجب أن يكون الطالب قادراً علي أن:

١. يحدد مفهوم الإنترنت.
٢. يميز مصطلحات الإستخدام في الإنترنت.
٣. يدرك أهمية الإنترنت.

التمهيد: ماذا تعرف عن مفهوم الإنترنت ؟

عرض الدرس:

الإنترنت:
شبكة مكونة من مجموعة من الشبكات المترابطة مع بعضها البعض وتتكون كل شبكة من مجموعة من أجهزة الكمبيوتر وخطوط اتصال ومعدات، يتم من خلالها تنظيم عملية الاتصال بالإضافة إلى البرمجيات اللازمة لعملية الاتصال.

متطلبات الاتصال بالإنترنت:
١. جهاز كمبيوتر (مثبت به كارت شبكة).
٢. مزود أو مقدم خدمة الإنترنت (Internet Service Provider (ISP، ومقدم خدمة الإنترنت هو عبارة عن شركة تقدم الخدمة لمستخدميها.
٣. مستعرض الإنترنت مثل Internet Explorer.

البرتوكول:
- أجهزة الكمبيوتر عبر شبكة الإنترنت تحتاج لتحديد قو اعد للاتصال وهو ما يسمي برتوكول.

أشهر البروتوكولات المستخدمة في الإنترنت:

١- بروتوكول TCP/IP
يستخدم في اتصال أجهزة الكمبيوتر المختلفة بالإنترنت، ويتكون من بروتوكولين يعتبران من أهم البروتوكولات المستخدمة في الإنترنت، وهما:

- بروتوكول TCP (Transmission Control Protocol) هو مسئول عن التحقق من صحة توصيل البيانات من جهاز كمبيوتر لأخر.

- بروتوكول IP (Internet Protocol) هو المسئول عن نقل البيانات من جهاز الآخر.

٢- بروتوكول FTP (File Transfer Protocol) هو المسئول عن تبادل الملفات من الإنترنت وإليها .

التقويم: أكمل:
يعتبر الإنترنت..





التاريخ				
الحصة				
الفصل				

الإستراتيجية	الحوار والمناقشة – التعلم التعاوني
الوسائل التعليمية	السبورة – العرض التقديمي

الوحدة الثانية (الإنترنت)

الدرس الثاني –تابع المفاهيم الأساسية للإنترنت

الأهداف الإجرائية: نهاية الدرس يجب أن يكون الطالب قادراً علي أن:

١- يتعرف علي مفهوم موقع الويب.

٢- يعدد عناصر عنوان موقع الويب.

٣- يعي مفاهيم جديدة خاصة بمجال الإنترنت مثل Download - Upload.

التمهيد: ما هو موقع الويب ؟

عرض الدرس: موقع الويب: عبارة عن صفحة ويب Web Page أو أكثر مترابطة مع بعضها تحت اسم معين وتخزن على جهاز خادم الويب (Web Server)، وموقع الويب له عنوان على شبكة الإنترنت (URL)

Uniform Resource Locator يسمي بعنوان الموقع، ويمكنك زيارة هذا الموقع من خلال الكمبيوتر أو الهاتف المحمول عبر شبكة الإنترنت.

وعناصر الموقع السابق هي كالآتي:

- http: يحدد نوع البرتوكول.
- moe: يحدد اسم خادم الويب - اسم جهاز الكمبيوتر المخزن عليه البيانات.
- www: شبكة الشبكات العالمية.
- gov: يحدد المنظمة ونوع الخدمة.
- eg: يحدد البلد.

صفحة الويب Web Page: هي مستند به محتوى إلكتروني ينشر على شبكة الإنترنت ويتم عرضه من خلال برنامج مستعرض الإنترنت.

الصفحة الرئيسية Home Page: هي أول صفحة بموقع الويب والتي من خلالها يتم الانتقال لباقي صفحات الموقع.

الارتباط التشعبي Hyperlink: عبارة عن صورة أو نص مرتبط بعنوان وعند الضغط عليه يتم الانتقال إلى هذا
العنوان ويمكن أن يكون داخل نفس الصفحة أو بصفحة أخري داخل نفس الموقع أو في موقع آخر.

رفع الملفات Upload



انزال الملفات Download

التقويم: أكمل:

من مكونات عنوان موقع الويب...................، ....



التاريخ				
الحصة				
الفصل				

الإستراتيجية	العصف الذهني – الحوار والمناقشة
الوسائل التعليمية	السبورة – العرض التقديمي – خرائط ذهنية

الوحدة الثانية (الإنترنت)

الدرس الثالث – خدمات الإنترنت

الأهداف الإجرائية: نهاية الدرس يجب أن يكون الطالب قادراً علي أن:

1. يتعرف علي خدمات الإنترنت
2. يكتسب مهارة التعامل مع الإنترنت بطريقة صحيحة.
3. يدرك أهمية الإنترنت في وقتنا الحالي.

التمهيد: ما هي بعض إستخدامات الإنترنت ؟

عرض الدرس:

١- **خدمة البحث عبر الإنترنت:** المساعدة المستخدمين في الوصول إلى عناوين المواقع التي تحتوي على المعلومات التي يحتاجونها.

٢- **خدمة القوائم البريدية (Mailing List):** هي قوائم عناوين بريد إلكترونية تستخدم لتحويل أي رسالة إلى مجموعة من الأشخاص،

٣- **خدمة نقل الملفات (File Transfer Protocol FTP):** هي خدمة توفرها الإنترنت لنقل الملفات عبرها، مما يتح للأشخاص تبادل الملفات عبر شبكة الإنترنت بسهولة.

٤- **خدمة المجموعات (News Group):** هي أماكن على الإنترنت يجتمع فيها الناس لتبادل الآراء والأفكار. كل مجموعة تتناول موضوع محدد مثل الرياضيات، الجغرافيا، العلوم، .....).

٥- **خدمة المحادثة (Chat):** هي برنامج عبر الإنترنت يجمع المستخدمين من أنحاء العالم للتحدث مع بعضهم البعض في نفس الوقت، ويمكن رؤية صورة وسماع صوت للشخص الآخر.

٦- **خدمة توفير مواقع الوسائط الاجتماعية Facebook - Twitter**
يتم فيها تبادل الأخبار الاجتماعية بين أفراد المجتمع، وهي عبارة عن مواقع يشترك فيها المستخدمون التبادل الآراء والأفكار.

٧- **خدمة التجارة الإلكترونية:** وهذه الخدمة توفرها بعض مواقع الإنترنت وهي خدمة البيع والشراء من خلال الإنترنت.

٨- **خدمة البريد الإلكتروني E-mail:** هي خدمة لتبادل الرسائل الإلكترونية والتي قد تحتوي على نصوص، صور، لقطات فيديو....

٩- **خدمة الويب WWW** هي اختصار World Wide Web فهي وسيلة الوصول إلى المعلومات

التقويم: ضع علامة √ أو علامة X:

خدمة التجارة الإلكترونية: وهذه الخدمة توفرها بعض مواقع الإنترنت وهي خدمة البيع والشراء من خلال الإنترنت ( ).



التاريخ				
الحصة				
الفصل				

الإستراتيجية	التعلم التعاوني – العصف الذهني
الوسائل التعليمية	السبورة – العرض التقديمي



الوحدة الثانية (الإنترنت)

الدرس الرابع – الحوسبة السحابية

الأهداف الإجرائية: نهاية الدرس يجب أن يكون الطالب قادراً علي أن:

١. يتعرف علي ماهية الحوسبة السحابية.
٢. يعدد مكونات الحوسبة السحابية.
٣. يدرك أهمية خدمات الحوسبة السحابية.

التمهيد: ما هي الحوسبة السحابية؟

عرض الدرس:

الحوسبة السحابية (أو السحابة الإلكترونية) Computing Cloud

- هي تكنولوجيا متطورة تعتمد على نقل المعالجة ومساحة التخزين الخاصة بجهاز الكمبيوتر إلى ما يسمى بالسحابة (Cloud)
- وهي جهاز خادم Server (أو مجموعة من أجهزة الخوادم Servers) يتم الوصول إليه عن طريق الإنترنت، لتتحول البرامج والتطبيقات إلى خدمات تقدم إليك.
- الحوسبة السحابية مفهوم جديد لمشاركة مصادرك الإلكترونية بهدف إنتاج المعلومات وتبادلها مع زملائك عبر شبكة الإنترنت، حيث توفر الحوسبة السحابية الأدوات اللازمة لمعالجة بياناتك وحفظها على الشبكة (على أحد أجهزة الخادم)، ومن ثم العودة إليها في أي وقت وأي مكان.

ماهي المكونات الأساسية للحوسبة السحابية:

١) البرامج أو الخدمات Software: وهي التطبيقات التي يحتاجها المستخدم مثل برنامج منسق النصوص برنامج الجداول الحسابية برنامج تعديل الصور.
٢) Platform منصة التشغيل: هي عمليات حفظ وتخزين الملفات والوصول إلى قواعد البيانات وتنظيم ذلك لكل المستخدمين.
٣) البنية التحتية Infrastructure: فهي تشمل التجهيزات المادية مثل معالجات وخوادم ووسائط تخزين.



ماهي متطلبات دخولك على الحوسبة السحابية؟

١) جهاز الكمبيوتر وهو أي جهاز ذو إمكانيات بسيطة تكفي للاتصال بالإنترنت.
٢) نظام تشغيل يسمح بالاتصال بالإنترنت (وهذه الخاصية متاحة تقريبا في كل أنظمة التشغيل الموجودة حاليا).
٣) برنامج متصفح الإنترنت.
٤) توفير اتصال بشبكة الانترنت (خدمة الإنترنت).
٥) مزود خدمة الحوسبة السحابية.

التقويم:

ضع علامة √ أو علامة X:



الحوسبة السحابية هي تكنولوجيا متطورة تعتمد على نقل المعالجة ومساحة التخزين الخاصة بجهاز الكمبيوتر إلى ما يسمى بالسحابة (   ).



التاريخ				
الحصة				
الفصل				

الإستراتيجية	التعلم النشط – الحوار والمناقشة
الوسائل التعليمية	السبورة – العرض التقديمي – خرائط ذهنية

الوحدة الثانية (الإنترنت)

الدرس الخامس – تابع الحوسبة السحابية

الأهداف الإجرائية: نهاية الدرس يجب أن يكون الطالب قادراً علي أن:

1. يذكر فوائد الحوسبة السحابية.
2. يعدد مميزات الحوسبة السحابية.
3. يدرك فوائد الحوسبة السحابية.

التمهيد: ما هي الحوسبة السحابية؟

عرض الدرس: ماهي خدمات الحوسبة السحابية التي يمكن أن تقدم لك؟

1) خدمات البريد الالكتروني
2) خدمات التخزين السحابي مقدمي خدمة الحوسبة السحابية
3) خدمات الموسيقى السحابية
4) التطبيقات السحابية



ماهي فوائد الحوسبة السحابية ؟



- تستطيع من خلال منظومة الحوسبة السحابية الدخول على بياناتك وتطبيقاتك من أي مكان تتوافر فيه خدمة الانترنت (لأن المعلومات ليست مخزنة على قرص الصلب بل علي أجهزة خوادم الشركة Servers المقدمة للخدمة).
- خفض التكلفة المادية.



- ضمان عمل الخدمة بشكل دائم، فعند استخدامك لأحد خدمات التخزين السحابي فإن معلوماتك سوف يتم حفظها على أكثر من خادم وذلك لضمان عدم فقدانها.
- تلتزم الشركة المقدمة للخدمة بإصلاح أية أعطال طارئة .
- إمكانية الربط بين عدة موقع إلكترونية، مثل (الشبكات الاجتماعية).
- إمكانية استخدام الحوسبة السحابية في مجالات مختلفة مثل الطب - الزراعة - الصناعة - التعليم.

أشهر مقدمي خدمات الحوسبة:



التقويم: أكمل

من فوائد الحوسبة السحابية.................................



التاريخ				
الحصة				
الفصل				

الإستراتيجية	التعلم النشط – التطبيق النشط
الوسائل التعليمية	السبورة – العرض التقديمي – خرائط ذهنية



الوحدة الثانية (الإنترنت)

الدرس السادس – الإستخدام الآمن للإنترنت

الأهداف الإجرائية: نهاية الدرس يجب أن يكون الطالب قادراً علي أن:

١. يتعرف علي أوضاع الجلوس الصحيح أمام جهاز الكمبيوتر.
٢. يمارس الأوضاع الصحيحة للجلوس أمام جهاز الكمبيوتر.
٣. يعي أهمية الإستخدام الآمن للإنترنت.

التمهيد: ما هي مخاطر الإنترنت وسلبياته؟

عرض الدرس: **الإستخدام الآمن للإنترنت:** صبح الإعتماد علي تكنولوجيا المعلومات كبير جداً كأحد أهم وسائل الإتصال الهامة ولإن معظمنا يقضي أوقاتاً كثيرة في الجلوس علي أجهزة الكمبيوتر عليك معرفة أوضاع الجلوس الصحيحة أمام الكمبيوتر.

الجلوس الصحيح أمام الكمبيوتر:

- تجنب الإستمرار في وضع الجلوس لفترة طويلة وحافظ علي رأسك مستقيماً.
- المكتب يجب أن يكون قريباً منك.
- تجنب تعريض رقبتك لتيارات الهواء.
- غلق الكمبيوتر بين ساعات العمل.
- وضع الشاشة يجب أن يكون في مستوي أنف المستخدم.



التعدي الإلكتروني: يقصد به أي خروج عن الأدب والأخلاق في غرف المحادثة أو الرسائل الفورية ومن اشكاله:



الصفع السعيد happy slapping
التصيد الإحتيالي Phishing
الإزدراء Contempt
الرسائل المزعجة Spam

جدار الحماية Firewall: الأجهزة والبرامج التي تمنع الدخول غير المصرح به إلي مواقع معينة قد تكون غير أخلاقية.



التقويم: أكمل:

من أشكال التعدي الإلكتروني........................، ....